

(19) 대한민국특허청(KR)  
(12) 공개특허공보(A)

(51) Int. Cl.<sup>6</sup> (11) 공개번호 특2000-0054661  
G06F 19/00(조기공개) (43) 공개일자 2000년09월05일

(21) 출원번호 10-2000-0033293  
(22) 출원일자 2000년06월16일  
(71) 출원인 주식회사 랭택커뮤니케이션 정장현  
서울특별시 강남구 역삼동 770-12  
(72) 발명자 정장현  
서울특별시 강남구 도곡동 465번지 우성아파트 9동 809호  
(74) 대리인 이종일

심사청구 : 있음

(54) 인터넷상에서 사이버캐릭터를 이용한 학습관리방법

요약

본 발명은 인터넷상에서 사이버캐릭터를 이용한 학습관리방법이다. 특히, 출결상황, 학습진도 및 학습성취도 체크등의 오프라인상에서 선생님과 같은 역할을 대신하여 주는 인터넷상에서 사이버캐릭터를 이용한 학습관리방법에 관한 것이다.

종래 인터넷을 이용한 학습관리방법은 단지 학습에 직결되는 질문사항에 대한 문답의 학습관리방법만을 제시한 것에 반하여, 본 발명은 회원가입양식창을 포함하는 웹정보 DB를 운영하는 웹서버와, 음성정보를 포함하는 사이버캐릭터정보 DB, 단계별 학습콘텐츠를 포함하는 학습정보 DB, 각종 정보를 저장한 회원정보 DB를 운영하는 데이터베이스서버와, 인터넷망을 통하여 상기 웹서버에 접속하는 사이버캐릭터 응용 프로그램이 구비된 사용자 단말기를 포함하는 인터넷 시스템에서, 본 발명의 웹사이트에서 학습관리메뉴바에 기재되어 있는 개개의 학습관리 메뉴바에 링크수단을 부여하여, 상기 개개의 학습관리 메뉴바를 클릭하면, 단계별 학습 레벨 정보, 최종 학습 진도 정보, 성적정보와, 주제별 잔여 미학습 정보와, FAQ 목록정보 등이 개개의 창으로서 출력이 되어, 사용자의 학습관리를 도와줄 수 있는 인터넷상에서 사이버캐릭터를 이용한 학습관리방법이 제시된다.

대표도

도2

색인어

인터넷, 사이버캐릭터, 학습관리방법

명세서

도면의 간단한 설명

도 1은 본 발명의 사이버캐릭터를 이용하여 학습관리를 받는데 필요한 대략적인 시스템도이다.  
도 2는 본 발명을 이용하기 위해 필요한 회원 가입 과정을 나타낸 블록도이다.  
도 3은 본 발명의 실시예인 순서도이다.  
도 4는 상기 도 3의 학습관리 메뉴바에 출력이 되는 개개의 메뉴들을 설명하기 위한 상세구성도이다.

<도면의 주요 부분에 대한 부호 설명>

- |                        |                     |
|------------------------|---------------------|
| 1 : 사용자 단말기            | 2 : 사이버캐릭터 응용프로그램   |
| 3 : 인터넷망               | 4 : 웹정보 DB          |
| 5 : 운영자서버              | 6 : 사이버캐릭터정보 DB     |
| 7 : 학습정보 DB            | 8 : 회원정보 DB         |
| 10 : 학습창               | 11 : 사이버캐릭터         |
| 12 : 마우스커서             | 13 : 학습관리메뉴바        |
| 14 : 사용자 학습정보 보기 메뉴    | 15 : 잔여 미학습정보 보기 메뉴 |
| 16 : 학습가이드정보 보기 메뉴     | 17 : 사용자학습 시간보기 메뉴  |
| 18 : 사이버캐릭터 양육정보 보기 메뉴 |                     |

## 19 : 사용자 신상정보 보기 메뉴

### 발명의 상세한 설명

#### 발명의 목적

##### 발명이 속하는 기술 및 그 분야의 종래기술

본 발명은 인터넷상에서 사이버캐릭터를 이용한 학습관리방법이다. 특히, 출결상황, 학습진도 및 학습성취도 체크등의 오프라인상에서 선생님과 같은 역할을 대신하여 주는 인터넷상에서 사이버캐릭터를 이용한 학습관리방법에 관한 것이다.

최근에 인터넷을 이용하는 인구가 급증을 하면서, 오프라인상에서 행하여져 왔던 전반적인 사업들이 온라인상으로 옮겨가고 있는 추세이며, 특히 교육분야는 초창기 인터넷 기반을 구축하는데 있어서 교육적인 정보를 시간 및 공간의 제약없이 불특정다수가 공유할 수 있도록 하는데 그 취지를 두었기 때문에, 인터넷을 기반으로한 교육분야는 타분야보다도 더욱더 많은 양질의 콘텐츠, 더욱더 세분화된 카테고리 등으로 사용자가 원하는 학습분야에 대한 선택의 폭을 넓혀 주고 있는 실정이다. 특히 유아, 또는 유치원생, 또는 초등학생등의 어린이들을 대상으로하는 학습 관련사이트는 어린이들이 쉽게 접할 수 있도록, 정지화상, 또는 동화상과 같은 이미지 위주의 교육콘텐츠를 통하여 아이들의 호기심을 자극하여 학습을 유도하고, 학습과 관련된 궁금증들을 전화상담, 또는 전자게시판에 게재를 하면 웹사이트 운영자가 상기 전자게시판에 게재된 질문에 답하는 형식으로 학습을 관리하는 실정이다.

##### 발명이 이루고자하는 기술적 과제

그러나 상기 종래의 인터넷 상에서 유치원생, 또는 초등학생등의 어린이들을 대상으로 학습을 진행할 때, 상기 학습의 관리 방법은 단지 학습에 직결되는 질문사항에 대한 응답의 관리외에는 없으며, 사용자가 체계적인 학습을 진행할 수 있도록 도와주는 출결상황, 학습진도 및 학습성취도 체크등의 오프라인상에서 선생님과 같은 역할을 대신하여주는 관리방법이 없는 문제점이 있다.

본 발명은 상기 종래 기술의 문제점을 해결하기 위한 것으로서, 본 발명의 목적은 인터넷 상에서 유치원생, 또는 초등학생과 같은 어린이들의 출결상황, 학습진도, 또는 학습성취도 등과 같은 학습관리를 사이버캐릭터에 의해, 출결상황과 같은 음성정보 및 학습진도의 진행상황에 따라 단계별로 표현되어지는 동화상이미지를 이용하여 학습관리를 수행함으로써, 어린이들의 흥미를 유도하고 학습능률을 향상시키는 사이버캐릭터를 이용한 학습관리방법을 제공하는데 있다.

상기 본 발명을 달성하기 위한 기술적 사상으로, 회원가입양식창을 포함하는 웹정보 DB와, 음성정보를 포함하는 사이버캐릭터정보 DB와, 단계별 학습콘텐츠를 포함하는 학습정보 DB와, 각종 정보를 저장한 회원정보 DB와, 상기 사이버 캐릭터정보 DB, 학습정보 DB, 회원정보 DB를 운영하는 관리자서버와, 인터넷망을 통하여 상기 웹서버에 접속하는 사이버캐릭터 응용 프로그램이 구비된 사용자 단말기를 포함하는 인터넷 시스템에서,

사용자가 인터넷망을 이용하여 학습진행 및 학습관리 웹사이트에 접속하는 단계와, 로그인을 하는 단계와, 상기 로그인 후, 사용자의 출결상황이 사이버캐릭터의 음성으로 출력되는 단계와, 학습관리 서비스를 이용할 것인지 묻는 단계와,

학습관리 서비스를 이용할 경우, 학습관리 메뉴바를 출력하여 학습관리 서비스를 이용하는 단계와, 학습창을 출력하여 당일 일정 학습을 시작하는 단계와, 학습 진행중 학습관리서비스를 이용할 것인지 묻는 단계와, 학습 진행중 학습관리서비스를 이용하지 않을 경우, 당일 일정학습을 이수하는 단계로 구성된다.

#### 발명의 구성 및 작용

이하에서는 본 발명의 실시예에 대한 구성 및 그 작용에 관한 설명을 첨부한 도면을 참조하여 상세히 설명하기로 한다.

도 1은 본 발명의 사이버캐릭터를 이용하여 학습관리를 받는데 필요한 대략적인 시스템도이다.

도 1에 도시한 바와 같이, 검색창, 회원가입양식창을 포함하는 웹정보 DB(4)와, 각종 학습관리에 관한 음성정보를 포함하는 사이버캐릭터정보 DB(6)와, 단계별 학습콘텐츠를 포함하는 학습정보 DB(7)와, 사용자의 단계별 학습레벨정보, 당일 학습진도 정보, 주제별 학습 진행 정보, 성적정보, 로그인/아웃 시간정보 등을 포함하는 회원정보 DB(8)와, 상기 사이버 웹정보 DB(4), 캐릭터정보 DB(6), 학습정보 DB(7), 회원정보 DB(8)를 운영하는 관리자서버(5)와,

인터넷망(3)과,

상기 인터넷망을 통하여 관리자서버(5)에 접속하여 학습진행시, 학습관리를 받기 위해, 사이버캐릭터 응용프로그램(2)이 구비된 사용자 단말기(1)로 구성된다.

도 2는 본 발명을 이용하기 위해 필요한 회원 가입 과정을 나타낸 블록도로서 상기 도 1의 시스템을 이용하여 설명하기로 한다.

도 2에서 도시한 바와 같이, 사용자가 본 발명의 웹사이트에 회원으로 가입하기 위해 웹사이트에 접속하는 단계(S100)와,

상기 웹사이트에서 회원가입양식창을 출력하는 단계(S110)와,

상기 회원가입양식창에 구비된 다수의 사이버캐릭터중 하나를 선택하는 단계(S120)와,

상기 회원가입양식창에서 사이버캐릭터 응용프로그램을 다운로드 하는 단계(S130)와,

회원등록을 하는 단계(S140)로 완료된다.

상기 웹사이트에서 회원가입양식창을 출력하는 단계(S110)에 있어서, 웹정보 DB(4)에 저장되어 있는 회원가입양식창에 클릭수단을 부여하여 회원가입양식 이동메뉴를 클릭하면, 상기 회원가입양식창이 링크가 되도록 구성되어질 것이다.

상기 회원가입양식창에 구비된 다수의 사이버캐릭터중 하나를 선택하는 단계(S120)에 있어서, 사용자가 인터넷 상에서 학습진행시, 학습관리를 수행하여 좀 사이버캐릭터를 선택하기 위해, 웹제작툴바를 이용하여 정지화상 이미지로 제작된 다수의 사이버캐릭터에 클릭수단을 부여하고, 상기 클릭수단이 부여된 다수의 사이버캐릭터 중에 하나를 선택하도록 구성되어질 것이다.

또한, 학습진행상황 중에서도, 사용자가 사이버캐릭터(11)의 종류를 변경하고 싶은 경우, 웹사이트상에 디스플레이 되어있는 사이버캐릭터(11)에 마우스커서(12)를 위치하여 클릭을 하면 학습관리바 메뉴(13)가 출력이 되고, 상기 출력된 학습관리바 메뉴(13)에서 사용자 회원정보 보기 메뉴(19)를 클릭하면 회원정보 DB(8)에 저장되어 있는 사용자의 회원정보창이 활성화 되도록 구성되어지고, 상기 활성화된 회원정보창에 구비된 사이버캐릭터 변경메뉴를 클릭하면 다수의 사이버캐릭터가 제시된 사이버캐릭터 선택창이 출력이 되고, 상기 사이버캐릭터 선택창에서 사용자가 임의의 하나를 선택함으로써 사이버캐릭터(11)의 변경이 가능하도록 사이버캐릭터(11)에 링크수단이 부여되도록 구성되어질 것이다.

또한, 변경된 사이버캐릭터의 정보는 상기 회원정보 DB(8)에 저장이 되도록 구성되어질 것이다.

상기 회원가입양식창에서 사이버캐릭터 응용프로그램(2)을 다운로드 하는 단계(S130)에 있어서, 사용자가 상기 회원가입양식창에서 사이버캐릭터 응용프로그램 다운 받기 메뉴를 클릭하면, 사이버 캐릭터 응용프로그램(2)이 저장된 웹정보 DB(4)를 운영하는 관리자서버(5)와 연동하여 사용자의 로컬컴퓨터로 다운로드 되도록 구성되어질 것이다.

또한 사용자의 로컬컴퓨터로 다운된 사이버 캐릭터 응용프로그램(2)은 상기 사이버 캐릭터 응용프로그램(2)에 구비된 설치파일을 실행하면 자동적으로 설치가 되도록 구성되어질 것이다.

또한 상기 사용자의 로컬컴퓨터에 설치된 사이버캐릭터 응용프로그램(2)은 오프라인상에서 사용자가 자신의 로컬컴퓨터를 구동할 때, 사이버 캐릭터(11)가 바탕화면상에 자동적으로 디스플레이 되도록 프로그램화 되어질 것이다.

또한 오프라인상에서, 사용자의 로컬컴퓨터의 바탕화면상에 디스플레이 되어 있는 사이버캐릭터(11)를 클릭하면 학습관리 메뉴바(13)가 출력이 되도록 구성되고, 상기 출력된 학습관리 메뉴바(13)에 구비되어 있는 각종 학습관리정보 메뉴들은 사용자가 인터넷상에서 최종적으로 학습을 수행하였을 때의 각종 학습관리 정보들이 출력이 되도록 구성되어질 것이다.

또한, 상기 사이버캐릭터 응용프로그램(2)은 사이버 캐릭터를 양육할 수 있는 육성 시뮬레이션 기능이 프로그램화 되어 있어서, 오프라인상에서 상기 사용자의 로컬컴퓨터의 바탕화면상에서 디스플레이 되어 있는 사이버캐릭터(12)를 클릭하여 출력이 되는 학습관리 메뉴바(13)에서 사이버캐릭터 양육정보 보기 메뉴(18)를 클릭하면 사이버캐릭터 음식공급창이 출력이 되고, 상기 출력된 음식공급창에 정지화상으로 이미지화된 다수의 음식물 중 하나를 클릭하면 사이버캐릭터(12)가 상기 선택된 음식물의 섭취과정을 동화상의 이미지로 출력이 되도록 프로그램화 되어질 것이다.

또한, 사용자는 사이버캐릭터 응용프로그램(2)을 자신의 로컬컴퓨터에 설치하는데 있어서, 본 발명의 웹 사이트상에서 사이버캐릭터 응용프로그램(2)의 다운로드 외에 CD-ROM으로도 설치할 수 있도록 구성되어질 것이다.

상기 회원등록을 하는 단계(S140)에 있어서, 상기 출력된 회원가입양식창에서 입력양식에 맞게 기재한후 완료메뉴를 클릭하면, 상기 회원가입양식창에 기재된 다수의 정보들은 회원정보 DB(8)에 저장이 되는데와 동시에 회원등록이 되도록 구성되어질 것이다.

도 3은 본 발명의 웹사이트상에서 사용자가 학습진행 시, 학습관리 서비스를 받기 위한 순서도이다.

사용자가 본 발명의 웹사이트 상에서 학습진행 시, 학습관리 서비스를 이용하기 위해 웹사이트에 접속하는 단계(S200)와,

로그인을 하는 단계(S210)와,

상기 로그인 후, 사용자의 출결상황을 사이버캐릭터의 음성으로 출력되는 단계(S220)와,

학습관리서비스를 이용할 것인지 묻는 단계(S230)와,

학습관리 서비스를 이용할 경우, 학습관리 메뉴바를 선택하는 단계(S240)와,

학습관리 서비스를 이용하는 단계(S250)와,

학습창을 출력하여 당일 일정 학습을 시작하는 단계(S260)와,

학습 진행중 학습관리서비스를 이용할 것인지 묻는 단계(S270)와,

학습 진행중 학습관리서비스를 이용하지 않을 경우, 당일 일정학습을 이수하는 단계(S280)로 완료된다.

상기 S230단계에서 학습관리 서비스를 이용하지 않을 경우, 당일 일정학습을 시작하는 단계(S260)로 진입하고, 상기 S270단계에서 학습 진행중 학습관리서비스를 이용할 경우, 학습관리 메뉴바를 선택하는 단계(S274)와, 학습관리 서비스를 이용하는 단계(S278)를 수행하고, 당일 일정학습을 이수하는

단계(S280)로 진입한다.

상기 로그인을 하는 단계(S210)에 있어서, 계정은 사용자의 ID 및 패스워드를 입력함으로써 로그인을 할 수 있도록 구성되어질 것이다.

상기 로그인 후, 사용자의 출결상황을 사이버캐릭터의 음성으로 출력되는 단계(S220)에 있어서, 상기 사용자의 ID 및 패스워드의 입력에 의해, 관리자서버(5)가 운영하는 회원정보 DB(8)에서 사용자의 최종 학습 진도 정보를 확보하고, 상기 확보된 사용자의 최종 학습 진도 정보를 포함하는 회원정보 DB(8)와, 학습진도가 음성으로 저장된 음성정보를 포함하는 사이버캐릭터정보 DB(6)와 연동하여 사용자가 당일 학습할 학습 진도를 음성으로 출력이 되도록 구성되어질 것이다.

상기 학습관리 서비스를 이용할 경우, 학습관리 메뉴바를 선택하는 단계(S240)에 있어서, 하기 도 4에 도시된 학습창(10)에 디스플레이 되어 있는 사이버캐릭터(11)에 마우스커서(12)를 위치시키고 클릭하면, 학습관리 메뉴바(13)가 출력이 되도록 구성되어질 것이다.

상기 학습관리 서비스를 이용하는 단계(S250)에 있어서, 사용자의 영어 학습의 단계별 학습 레벨, 상기 단계별 학습 레벨에서 구분되어지는 당일 학습진도, 영어학습 성적열람 등의 학습관리 서비스, 잔여 미학습정보 등의 학습관리 서비스, 최종 로그인/아웃 영어 학습 시간 등의 학습관리 서비스 등을 이용할 경우, 상기 S240단계에서 출력된 학습관리 메뉴바(13)에 각종 학습관리 메뉴가 구비되도록 구성되어질 것이다.

상기 학습창을 출력하여 당일 일정 학습을 시작하는 단계(S260)에 있어서, 본 발명의 웹사이트상의 영어 학습 진행 방법은 단계별 영어학습, 상기 단계별 영어 학습을 세분화하는 당일 영어 학습, 또한 상기 당일 영어 학습을 상황중심의 일상영어, 영어 전래동화, 영어 게임, 부모님과 함께 하는 영어 등으로 세분화하는 주제별 영어 학습으로 구분하여 학습이 진행되도록 구성되어질 것이다.

상기 학습 진행중 학습관리서비스를 이용하는 단계(S278)에 있어서,

사용자가 학습진행 중, 학습에 관련된 문의 사항 및 일반회원들의 대표적인 질문사항 인 FAQ(Frequently Asked Question)목록 등의 학습관리 서비스를 이용할 경우, 학습관리 메뉴바(13)에 각종 학습관리 메뉴가 구비되도록 구성되어질 것이다.

도 4는 상기 도 3의 학습관리 메뉴바에 출력이 되는 개개의 학습관리메뉴들을 설명하기 위한 상세구성도이다.

도 4에서 도시한 바와 같이, 학습창(10)은 사용자가 본 발명의 웹사이트에 로그인을 한후에 출력이 되는 학습진도 음성정보를 참조하여 당일 학습을 해야 하는 창으로 이동이 가능하도록, 본 발명의 웹사이트상에 구비되어 있는 학습이동메뉴를 클릭하면 학습콘텐츠를 포함하는 학습정보 DB(7)를 운영하는 관리자서버(5)와 연동하여, 상기 학습창(10)이 출력되도록 구성되어질 것이다.

사이버캐릭터(11)는 오프라인 상에서 사용자의 로컬컴퓨터를 구동을 하게 되면, 상기 사용자의 로컬컴퓨터의 바탕화면상에서 자동적으로 디스플레이 되도록 프로그램화 되어지고, 상기 사용자가 온라인 상에서 본 발명의 웹사이트에 접속하여 학습진행 중, 학습관리 서비스를 받고자 할때, 학습관리 메뉴바(13)를 출력하여 학습관리 서비스를 수행하고, 또한, 업데이트된 학습관리 서비스를 제공하기 위해, 주기적으로 진행된 학습내용이 회원정보 DB(8), 사이버 캐릭터정보 DB(6)에 저장되도록 구성되어질 것이다.

학습관리 메뉴바(13)는 상기 사이버캐릭터(11)에 마우스커서(12)를 위치시키고, 클릭을 하면 출력이 되도록 구성되어질 것이다.

상기 출력된 학습관리 메뉴바(13)에 구비된 개개의 학습관리 메뉴들 중에서, 사용자 학습정보 보기 메뉴(14)는 사용자가 본 발명의 웹사이트 상에서 영어학습을 받고 있는 경우, 상기 영어 학습의 단계별 학습 레벨, 상기 단계별 학습 레벨에서 구분되어지는 당일 학습진도, 영어학습 성적열람 등의 학습관리 서비스를 보기 위해, 로그인시, 상기 사용자의 ID 및 패스워드 입력에 의해 관리자서버(5)가 운영하는 회원정보 DB(8)에서 사용자의 단계별 학습 레벨 정보, 최종 학습 진도 정보, 성적정보를 확보하여 텍스트로 제시되는 창(도면없음)이 출력이 되도록 구성되어질 것이다.

또한, 상기 확보된 사용자의 단계별 학습 레벨정보, 최종 학습 진도 정보를 포함하는 회원정보 DB(8)와, 학습진도가 음성으로 저장된 음성정보를 포함하는 사이버캐릭터정보 DB(6)와 연동하여 사용자가 당일 학습할 단계별 학습 레벨 및 학습 진도를 로그인시, 음성으로도 출력이 되도록 구성되어질 것이다.

잔여 미학습정보 보기 메뉴(15)는 사용자가 주제별 영어학습내용을 이수하고 있는 중에 아직 학습을 받지 않은 잔여 영어학습을 알고자 할 경우, 또는 이전에 영어학습을 받을 때, 학습을 받지 않은 주제별 잔여 학습이 존재할 경우, 상기과 같은 미학습된 정보 등의 학습관리 서비스를 보기 위해, 상기 사이버캐릭터(11)에 마우스커서(12)를 위치시키고, 클릭을 하면 출력되는 학습관리 메뉴바(13)에서 잔여 미학습정보 보기메뉴(15)를 클릭하면 관리자서버(5)가 운영하는 회원정보 DB(8)와 연동하여 미학습된 정보가 텍스트로 제시되는 창이 출력이 되도록 구성되어질 것이다.

여기서 관리자서버(5)의 회원정보 DB(8)에 저장되는 최종 학습진도 정보는 주제별로 세분화되어 저장되도록 구성되어질 것이다.

학습 가이드정보 보기 메뉴(16)는 사용자가 학습진행 시, 궁금해 하는 사항을 검색에 의해 알고자 할 경우, 또는 본 발명의 웹사이트를 이용하는 일반회원들의 대표적인 질문 및 답변이 기재된 FAQ(Frequently Asked Question) 목록 등의 학습관리 서비스를 이용하고자 할 경우, 상기 학습창(10)에 디스플레이 되어 있는 사이버캐릭터(11)에 마우스커서(12)를 위치시키고 클릭하면, 학습관리 메뉴바(13)가 출력이 되고, 상기 출력된 학습관리 메뉴바(13)에서 학습가이드 정보 메뉴(16)를 클릭하면, 검색창을 포함하는 웹정보 DB(4)를 운영하는 관리자서버(5)와 연동하여 검색창(도면없음)이 출력되도록 구성되어질 것이다.

상기 출력된 검색창에서, 사용자가 FAQ목록을 열람하고자 할 경우, 상기 검색창에 구비된 FAQ 이동메뉴

를 클릭하면 FAQ목록창(도면없음)을 포함하는 웹정보 DB(4)와, FAQ목록정보를 포함하는 학습정보 DB(7)를 연동하여, 일반회원들의 대표적인 질문 및 답변이 텍스트로 기재되어 있는 FAQ목록창이 출력되도록 구성되어질 것이다.

또한 상기 검색창에 검색엔진을 구비하여 사용자가 영어학습을 진행하는데 있어서 의문사항이 있으면 검색엔진을 가동할 수 있도록 구성되어질 것이다.

사용자 학습시간 보기 메뉴(17)는 사용자가 본 발명의 웹사이트에서 학습한 시간을 알고자 할 경우, 상기 사이버캐릭터(11)에 마우스커서(12)를 위치시키고, 클릭을 하여 출력되는 학습관리 메뉴바(13)에서 사용자 학습시간 보기 메뉴(17)를 클릭하면 이전 로그인/아웃 시간정보를 포함하는 회원정보 DB(8)를 운영하는 관리자서버(5)와 연동하여, 사용자가 본 발명의 웹사이트에서 이전에 학습을 하였던 시간을 로그인으로 부터 로그아웃 까지의 시간으로 설정하여 텍스트로 제시되는 창(도면없음)이 출력되도록 구성되어질 것이다.

사이버캐릭터 양육정보 보기 메뉴(18)는 사용자가 사이버캐릭터의 음식물 공급, 학습진행 상황에 따른 사이버캐릭터의 행동 및 표정에 관한 정보 등의 서비스를 이용할 경우, 상기 사이버캐릭터(11)에 마우스커서(12)를 위치시키고, 클릭을 하여 출력되는 학습관리 메뉴바(13)에서 사이버캐릭터 양육정보 보기 메뉴(18)를 클릭하면 사이버캐릭터 양육정보를 포함하는 사이버캐릭터 DB(6)를 운영하는 관리자서버(5)와 연동하여, 상기 학습진행 상황에 따른 사이버캐릭터의 행동 및 표정정보, 음식물 공급정보를 텍스트로 제시되는 창(도면없음)이 출력되도록 구성되어질 것이다.

사용자 신상정보 보기 메뉴(19)는 사용자의 주소지, 연락처와 같은 신상정보의 수정 및 사이버캐릭터의 변경과 같은 서비스를 원할 경우, 상기 사이버캐릭터(11)에 마우스커서(12)를 위치시키고, 클릭을 하여 출력되는 학습관리 메뉴바(13)에서 사용자 신상정보 보기 메뉴(19)를 클릭하면 사용자신상정보를 포함하는 회원정보 DB(8)를 운영하는 관리자서버(5)와 연동하여, 회원양식창(도면없음)이 출력되도록 구성되어질 것이다.

#### 발명의 효과

이상에서 설명한 바와 같이, 본 발명은 인터넷 상에서 유치원생, 또는 초등학교와 같은 어린이들의 출결상황, 학습진도, 또는 학습성취도 등과 같은 학습관리를 사이버캐릭터의 출결상황과 같은 음성정보 및 학습진도의 진행상황에 따라 단계별로 표현되어지는 동화상이미지를 이용하여 학습관리를 수행함으로써, 어린이들의 흥미를 유도하고 학습능률을 향상시키는 효과가 있다.

#### (57) 청구의 범위

##### 청구항 1

회원가입양식창을 포함하는 웹정보 DB와, 음성정보를 포함하는 사이버캐릭터정보 DB와, 단계별 학습콘텐츠를 포함하는 학습정보 DB와, 각종 정보를 저장한 회원정보 DB와, 상기 웹정보 DB, 사이버캐릭터정보 DB, 학습정보 DB, 회원정보 DB를 운영하는 관리자서버와, 인터넷망을 통하여 상기 웹서버에 접속하는 사이버캐릭터 응용 프로그램이 구비된 사용자 단말기를 포함하는 인터넷 시스템에서,

사용자가 인터넷망을 이용하여 학습진행 및 학습관리 웹사이트에 접속하는 단계와,

로그인을 하는 단계와,

상기 로그인 후, 사용자의 출결상황이 사이버캐릭터의 음성으로 출력되는 단계와,

학습관리 서비스를 이용할 것인지 묻는 단계와,

학습관리 서비스를 이용할 경우, 학습관리 메뉴바를 출력하여 학습관리 서비스를 이용하는 단계와,

학습창을 출력하여 당일 일정 학습을 시작하는 단계와,

학습 진행중 학습관리서비스를 이용할 것인지 묻는 단계와,

학습 진행중 학습관리서비스를 이용하지 않을 경우, 당일 일정학습을 이수하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 하는 인터넷상에서 사이버캐릭터를 이용한 학습관리방법.

##### 청구항 2

청구항 1에 있어서,

사용자가 본 발명의 웹사이트에 회원으로 가입하기 위해 웹사이트에 접속하는 단계와,

상기 웹사이트에서 회원가입양식창을 출력하는 단계와,

상기 회원가입양식창에 구비된 다수의 사이버캐릭터중 하나를 선택하는 단계와,

상기 회원가입양식창에서 사이버캐릭터 응용프로그램을 다운로드 하는 단계와,

회원등록을 하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 하는 인터넷상에서 사이버캐릭터를 이용한 학습관리방법.

##### 청구항 3

청구항 1에 있어서, 상기 관리자서버가 운영하는 회원정보 DB에 사용자의 단계별 학습 레벨 정보, 최종 학습 진도 정보, 성적정보를 구비하고,

학습관리메뉴바의 사용자 학습정보 보기 메뉴를 클릭하면, 상기 사용자의 단계별 학습 레벨 정보, 최종

학습 진도 정보, 성적정보가 텍스트로 제시되는 창이 출력 되는 것을 특징으로 하는 인터넷상에서 사이버캐릭터를 이용한 학습관리방법.

#### 청구항 4

청구항 1에 있어서, 상기 관리자서버가 운영하는 회원정보 DB에 주제별로 저장되는 학습진도 정보를 구비하고,

학습관리메뉴바의 잔여 미학습정보 보기 메뉴를 클릭하면, 상기 사용자가 학습을 하지 않은 주제별 잔여 학습 정보가 텍스트로 제시되는 창이 출력 되는 것을 특징으로 하는 인터넷상에서 사이버캐릭터를 이용한 학습관리방법.

#### 청구항 5

청구항 1에 있어서, 상기 관리자서버가 운영하는 웹정보 DB에 검색창 및 회원정보 DB에 FAQ목록정보를 구비하고,

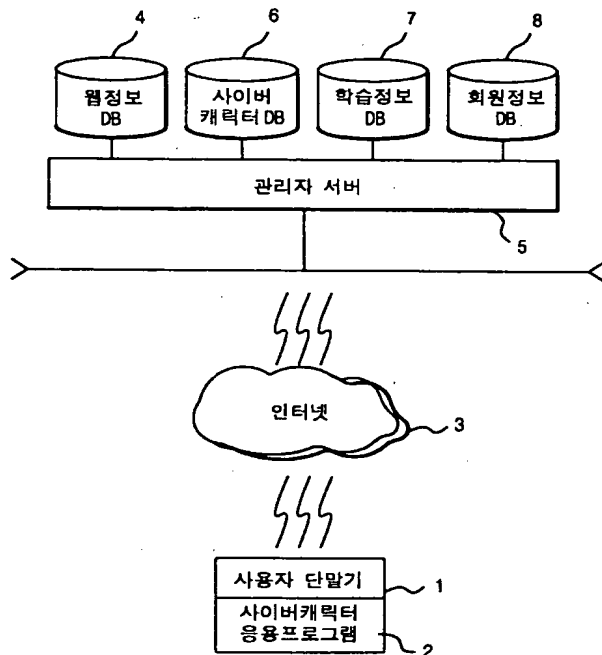
학습관리메뉴바의 학습관리 메뉴바를 클릭하면, 출력되는 검색창에 사용자의 학습문의 사항을 검색할 수 있는 검색엔진이 구비되는 것을 특징으로 하는 인터넷상에서 사이버캐릭터를 이용한 학습관리방법.

#### 청구항 6

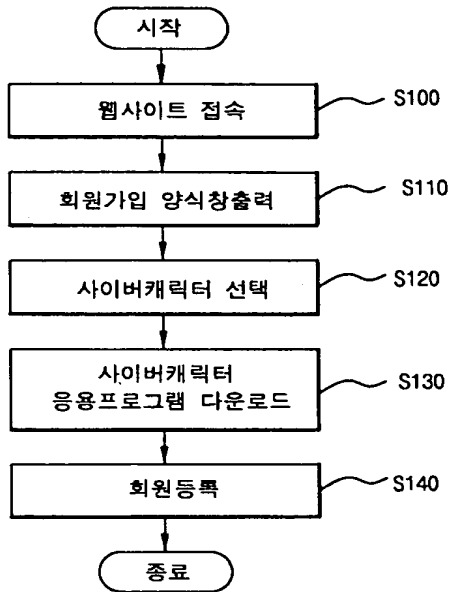
청구항 5에 있어서, 상기 출력된 검색창에 FAQ 이동메뉴를 클릭하면, 일반회원들의 대표적인 질문사항들을 제시하는 FAQ창이 출력되는 것을 특징으로 하는 인터넷상에서 사이버캐릭터를 이용한 학습관리방법.

도면

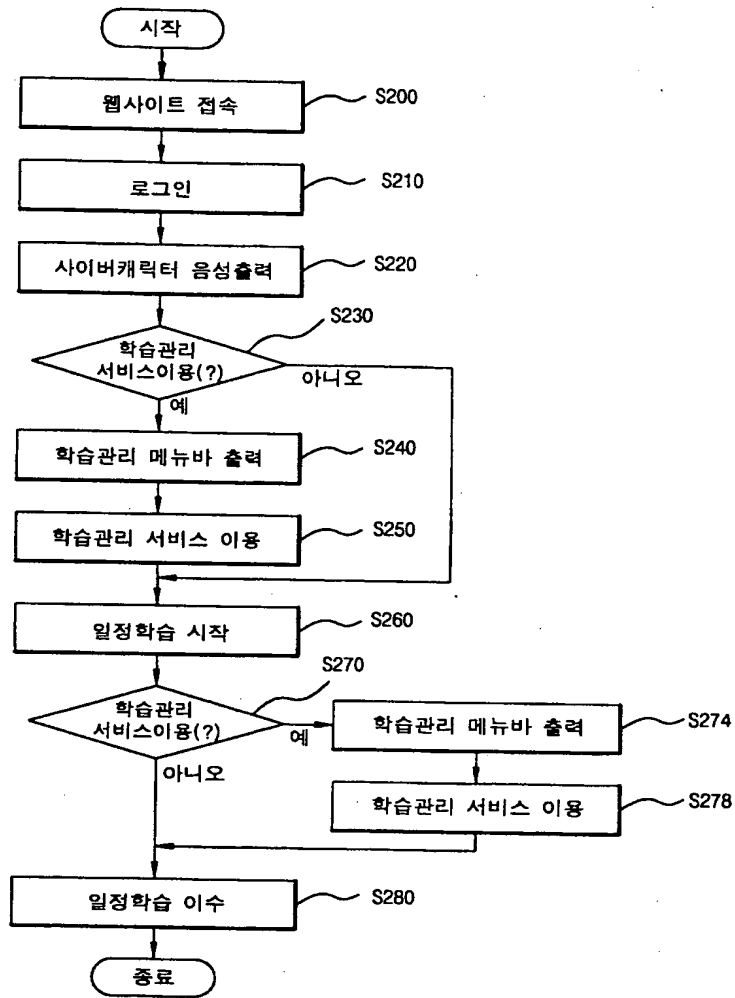
도면1



도면2



도면3



도면4

